Estrutura dos Jogos

Olá, Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Teoria dos Jogos.

Agora que já observamos que a ludicidade se trata, à primeira vista, de uma dimensão multifacetada e subjetiva da natureza humana; e que a transformação digital é um âmbito em que a integração de tecnologias modernas está reorientando todas as facetas da atividade humana, vamos conhecer a importância da estrutura dos jogos no âmbito do desenvolvimento de uma experiência lúdica. Vamos lá?

Estrutura dos Jogos Digitais

Antes de prosseguirmos, leia o trecho a seguir:

Na perspectiva da teoria dos jogos, Abrantes (2004, p. 23) salienta que “por jogo, entende-se um conjunto de regras que governam o comportamento de dado número de indivíduos ou grupo de indivíduos, dominados jogadores. Dessa forma, “em geral, as regras do jogo consistem numa sucessão finita de lances realizados segundo determinada ordem. Os lances são elementos componentes do jogo e podem ser de dois tipos: pessoais ou aleatórios.”

Em seguida, analise a seguinte figura:

Figura 1 – Elementos abstratos da estrutura de um jogo.

Embora seja temerário fazer generalizações, é importante observar que a estrutura de um jogo digital é, sem dúvidas, uma dimensão abstrata. Mas, por quê? O termo abstrato diz respeito ao processo de criação de uma experiência lúdica, isto é, uma dimensão em que a manifestação criativa está sujeita a subjetividade da ludicidade. Assim, quando observamos a Figura 1, é possível compreender que um jogo digital possui características únicas (embora, possua elementos comuns como a jogabilidade e as mecânicas):

- Modular - pois enfatiza a interdependência entre as características do sistema; é flexível, pois a interatividade do lúdico nos jogos permite a construção de um elemento que fornece subsídios para a experiência dos indivíduos (lembre-se, o jogo não é a experiência, mais um meio para um fim) (SCHELL, 2008);

- Estrutura aberta - pois permite a implementação de abordagens e técnicas ao longo do processo criativo;

- Dimensão reutilizável - pelo menos na perspectiva de algumas áreas, como a programação e arte, isto é, a possibilidade de utilizar elementos criativos em diferentes contextos;

- Autonomia - além disso, temos a estrutura de um jogo como um âmbito autônomo, em que cada área do desenvolvimento é interdependente (embora, é necessário compreender que o desenvolvimento de uma experiência lúdica seja uma dimensão interdisciplinar);

- Adaptabilidade - por último, temos o processo de criação como um fenômeno adaptável, pois as abordagens que falaremos posteriormente

do processo de criação de um jogo são oriundas de diferentes contextos (como a ciência da computação, psicologia, engenharia, e assim por diante).

Na verdade, caberia pensar além e perguntar se, o desenvolvimento de um jogo digital é uma abstração do mundo real, então o processo de criação no âmbito digital é um fenômeno transcendente da sua própria realidade (pois um jogo é um objeto abstrato que, à primeira vista, recria a própria realidade humana (SALEN e ZIMMERMAN, 2012; RABIN, 2012). Assim, de certo modo, a estrutura de um jogo digital (ou a estrutura do desenvolvimento de uma experiência lúdica) deve conduzir o processo de criação através da subjetividade do lúdico.

Atividade extra

Leitura do Capítulo 1 e 9 da obra *Manual de produção de jogos digitais.*

Editora: Bookman

Autor: Heather M. Chandler

ISBN: 978-8540701830

Assista ao vídeo *Inovação é sobre as pessoas*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gKUeqHuhTcQ

Referência Bibliográfica

ABRANTES, Maria Luíza. **A Teoria dos Jogos e os Oligopólios**: abordagem. Multitema, 2004.

LEMOS, Cássio Fernandes; MORAES, Carlo de; PASCOTINI, Matheus Tanuri; COLUSSO, Paulo Roberto. **Metodologia de Desenvolvimento de Jogos Digitais como objetos de aprendizagem para educação a Distância (EAD)**. SBC – Proceedings of SBGames, 2018.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: A book of lenses. Boca Raton – fl: CRC Press, 2008.

RABIN, S. **Introdução ao desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2012. v. 1.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: principais conceitos. São Paulo: Blücher, 2012.

Ir para questão